

The image features two human figures rendered in a glowing, ethereal blue light against a solid black background. The figure on the left is standing upright, with its head tilted slightly to the right. The figure on the right is in a more dynamic, possibly dancing or expressive pose, with its arms raised and head tilted back. The light appears to emanate from within the figures, highlighting their forms and creating a sense of movement and energy.

# HUMAN BRUSH

**de Vincent Glowinski &  
Jean-François Roversi**

# HUMAN BRUSH

Direction et chorégraphie: Vincent Glowinski

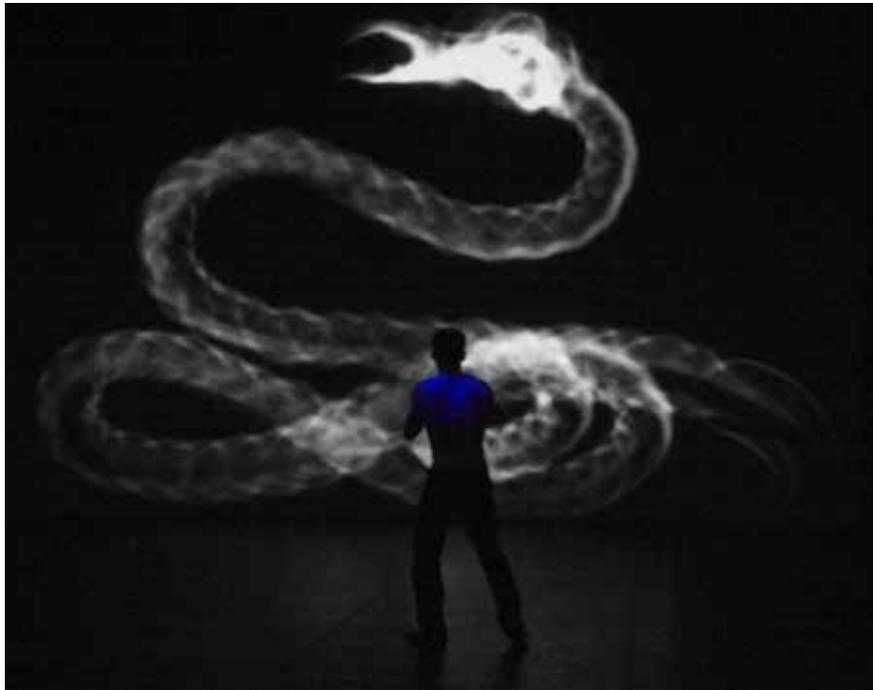
Développement logiciel et vidéo: Jean-Francois Roversi

Danse: Vincent Glowinski

Musique: Eric Desjeux

Production: Entropie Production

Avec les supports de: Ultima Vez, Les Brigittines, Cinéma Nova, KunstenFestivalDesArts, Maison des Cultures de Molenbeek.



# PRESENTATION

## Introduction

Vincent Glowinski (aka Bonom) utilise les murs de la ville sans surveillance comme support pour ses fresques gigantesques, mais cette fois, il envahit l'espace urbain pour une performance de light painting vidéo.

Tout de blanc vêtu, il effectue une série de gestes minutieux et répétitifs qui sont traités en vidéo par une caméra suspendue. Le corps, éclairé comme une photo dans une pièce sombre, laisse des traces qui créent des images. Des mouvements du corps roulant et vibrant émergent toutes sortes de formes et de figures - squelettes d'un autre monde, des espèces de vertébrés inconnus ... Les images rappellent les peintures rupestres ou des détails de rayons X.

L'anatomie de l'image se révèle spontanément et met l'accent sur la beauté de l'immatériel de ses gestes.

## Concept

*Human Brush* est un traitement vidéo par suivi graphique et marquage de mouvement. Les gestes tracent et dessinent.

Un appareil installé verticalement au-dessus de la scène capte les mouvements de l'artiste interprète. Les images sont traitées en temps réel, superposées, et rétro-projetées sur l'écran principal sur scène.

Les mouvements de l'artiste forment des morphologies et des architectures de vie primitives.

Sommes-nous les concepteurs de ces formes, ou les motifs primitifs sont-ils directeurs des mouvements?

## Intentions artistiques

*Human Brush* est l'image d'un corps usé, confronté à lui-même. C'est un corps dans l'obscurité avec sa propre image comme mémoire morte.

Ce corps existe par ses mouvements continus.

Il donne à voir les créatures et animaux qui le hantent. Ses projections mentales apparaissent à l'écran, au travers des mouvements des interprètes.

Les images disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus. Le corps réagit à l'éphémère de l'image, comme pour saisir les souvenirs de ses rêves.

## Intentions chorégraphiques

Les mouvements se ressemblent, ils partagent une racine commune, mais chacun prend une forme différente.

Les mouvements de Vincent Glowinski sont principalement dédiés à la fabrication de dessins accomplis sur l'écran.

Ces différences permettent la relation entre la maîtrise et l'intuition du dessin, et l'exécution de la danse.



## La Rencontres de 2 pratiques

### Vincent Glowinski (aka BONOM)

La base du travail artistique de Vincent Glowinski est le dessin. Il s'est d'abord formé grâce à des cours de morphologie et d'anatomie puis lors de longues séances d'étude dans les muséum d'histoires naturelles et les ménageries. Ses travaux appliqués de dessin d'observation du corps animal et autour des sciences naturelles sont dès lors des empreintes fortes dans son travail.

Il entame en 2005 des études à l'école d'art visuel de La Cambre, à Bruxelles, et les arrête en 2008. Depuis son arrivée en Belgique il a progressivement gagné la reconnaissance du public.

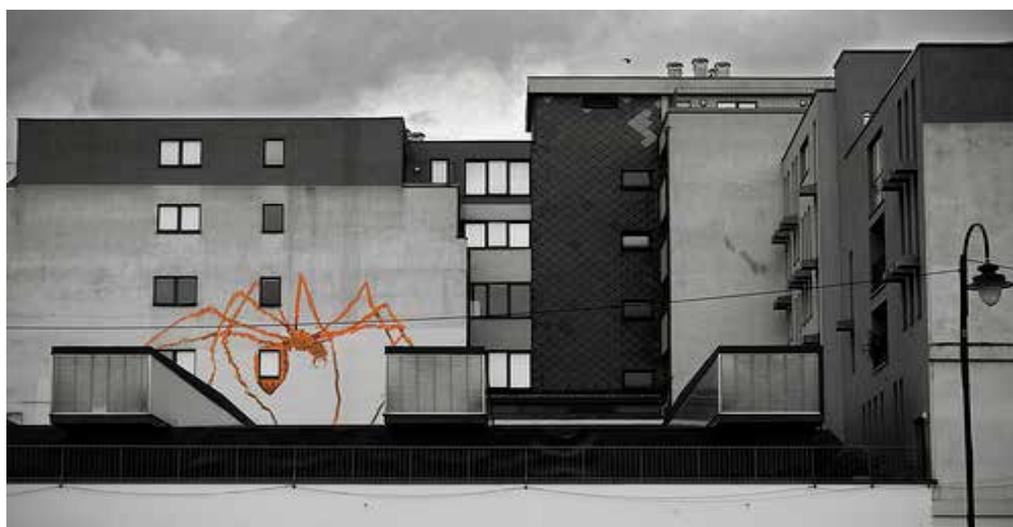
C'est en empruntant le nom de Bonom que l'artiste multiplie les oeuvres murales dans la ville et crée un élan de curiosité par le mystère qu'elles transportent.

Dans un premier temps l'artiste reste discret et son anonymat fait de son pseudonyme un personnage à part entière. Mais hors du personnage et du jeu de théâtre à ciel ouvert, le tireur de ficelle Vincent Glowinski a toujours poursuivi assidûment ses recherches.

Capter le mouvement est l'une d'entre elles : une chasse de ce qui, par nature, ne se fige pas. On peut synthétiser une action par une série d'images plus ou moins proches les unes des autres dans le temps, mais le mouvement, lui, est insaisissable car il n'est pas les images mais ce qui les relie. Il est une force invisible. Cette force est éminemment présente dans l'art du graffiti, notamment tel que Vincent Glowinski l'a pratiqué.

C'est une création abondante d'images toutes vouées à disparaître. Associées les unes aux autres par une signature commune, et bien qu'étant situées dans différents endroits de la ville, elles créent une chronologie, un mouvement dans l'espace, que chacun peut parcourir. Tagger est une errance. Le dessin est une trajectoire.

La performance Human Brush, pour Vincent Glowinski, est une manière dé-contextualiser son travail en le dépouillant au maximum de ce qui le contraint. Faire de son corps le point central des mouvements en s'affranchissant du cadre. Rechercher l'essence du rapport entre le corps et le dessin.



## Jean-François Roversi

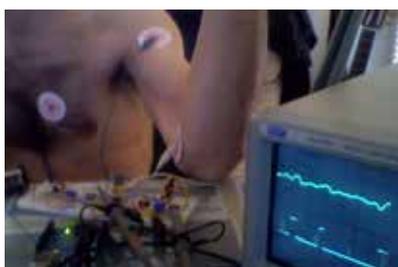
Photographe et technicien de formation, il travaille pendant dix ans en tant que directeur technique d'un laboratoire professionnel à Paris et enseignant en traitement d'image et colorimétrie.

Parallèlement à ces activités, il devient développeur informatique autodidacte et expérimente intensément dans le domaine du traitement vidéo en temps réel, des capteurs et actionneurs électroniques et autres systèmes orientés création visuelle et interactivité. L'exploration du champ de la technologie et des sciences pour les arts continue avec plusieurs installations, personnelles ou réalisées en équipe, faisant appel à des dispositifs électroniques et hardware «faits maison», des systèmes et jeux d'optiques, mécaniques ou photographiques, lumineux, vidéo et sonores, etc...

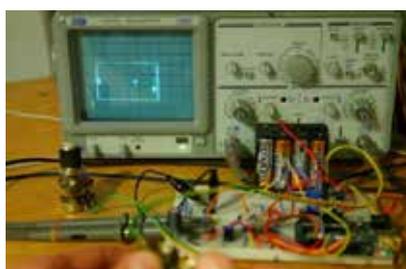
Ces divers intérêts auxquels s'ajoutent la chimie, les feux d'artifices, la musique, la création 3D l'ont naturellement conduit à plusieurs occasions vers le spectacle, particulièrement à travers sa collaboration avec Bonom pour Human Brush.

Tout est bon à expérimenter, démonter, détourner... le low-tech est apprécié quand il se montre plus pertinent qu'un système plus complexe. Aucune hybridation techno-anachronique n'est interdite, l'important étant de voir, de faire, d'essayer, et si possible, de réussir à éveiller la curiosité, surprendre et pourquoi pas, émerveiller.

*Amplificateur de bio-potentiels électriques pour électro-myographie et électro-cardiographie. Interfacé en MIDI pour de la synthèse sonore et interaction lumineuse. Sur cet exemple, les contractions du biceps génèrent des percussions.*



*Le célèbre jeu de Pong reprogrammé pour Arduino, et affiché sur oscilloscope analogique. Fait usage de deux convertisseurs numérique/analogiques de fabrication artisanale.*



*«Audio-Wall» : dispositif de capture et de restitution sonore libre service. Équipé d'une interface tactile pour la séquence d'enregistrement, avec choix des thèmes et ventilation des fichiers audio vers les jacks de façade adéquates.*

